

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-39142

(43)公開日 平成6年(1994)2月15日

(51)Int.Cl.⁵
A 6 3 F 9/00

識別記号 庁内整理番号
5 0 2 C 8603-2C

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数4(全 6 頁)

(21)出願番号 特願平4-217113

(22)出願日 平成4年(1992)7月23日

(71)出願人 592177362

有限会社ケーミックジャパン
東京都台東区今戸2丁目31番5号

(72)発明者 庄田 隆

東京都台東区今戸2丁目31番5号 有限会
社ケーミックジャパン内

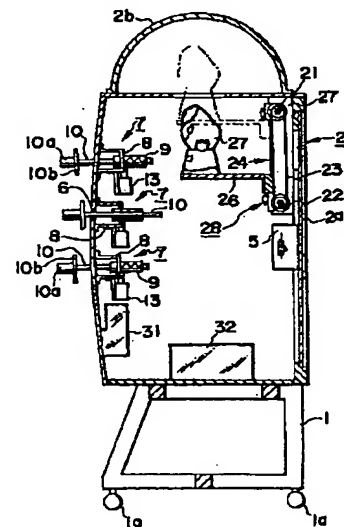
(74)代理人 弁理士 伊藤 捷雄

(54)【発明の名称】 短剣ゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 ゲーム場に設置する大きさを有し、複数の短剣を模した操作レバーを容器本体に設けた複数の挿入孔へ押し込むと、毎回変化する挿入孔のどれかに当りが出、或は当りが出ないようにし、当りが出た時に人形を飛び出させたりカードや景品を排出させる短剣ゲーム装置を提供する。

【構成】 容器本体と、この容器本体に設けられたコイン投入口と、前記容器本体に設けた音声発生手段と、前記容器本体の側部に突出して操作可能に設けられた短剣を模して成る操作レバーを有する複数のスイッチ手段と、前記容器本体内に設けられた人形の昇降手段と、前記容器本体に設けられたカード或は景品排出手段と、前記操作レバーによってONされるスイッチを1ゲームごとに変え、当りが出た時に昇降手段を動作させて前記人形を昇降させ、さらに前記カード或は景品排出手段よりカード或は景品を排出させるべく前記容器本体内に設置されたコントロールボックス制御回路とで構成する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 例えば樽を模した容器本体と、この容器本体に設けられたコイン投入口と、前記容器本体に設けた音声発生手段と、前記容器本体の側部に突出して操作可能に設けられた短剣を模して成る操作レバーを有する複数のスイッチ手段と、前記容器本体内に設けられた人形の昇降手段と、前記容器本体に設けられたカード或は景品排出手段と、前記操作レバーによってONされるスイッチを1ゲームごとに変え、当りが出た時に昇降手段を動作させて前記人形を昇降させ、さらに前記カード或は景品排出手段よりカード或は景品を排出させるべく前記容器本体内に設置されたコントロールボックス制御回路とを含むことを特徴とする、短剣ゲーム装置。

【請求項2】 前記スイッチ手段を、操作可能に容器本体へ取り付けられた操作レバーと、この操作レバーを元位置に復帰させるべく該操作レバーに設置された弾性手段と、前記操作レバーによってON、OFFされるスイッチとで構成したことを特徴とする、請求項1記載の短剣ゲーム装置。

【請求項3】 前記スイッチ手段を、操作可能に容器本体へ取り付けられた操作レバーと、この操作レバーを元位置へ復帰させるべく該操作レバーに設置された弾性手段と、操作した前記操作レバーを係止すべく一方向に附勢されて設けられた係止レバーと、この係止レバーによる前記操作レバーの係止を解く解離手段と、前記操作レバー又は係止レバーの移動によりON、OFFされるスイッチとで構成したことを特徴とする、請求項1記載の短剣ゲーム装置。

【請求項4】 前記人形の昇降手段を、前記容器本体内に設置した案内部材に上下動自在に取り付けられた人形を載置する載置台と、駆動モータと、この駆動モータの駆動力を前記載置台へ伝達する駆動力伝達手段とで構成したことを特徴とする、請求項1記載の短剣ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 この発明は、主として各種アミューズメント機器を配置した遊技場において使用される短剣ゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来、幼児用のおもちゃとして、樽を模した容器本体内に人形を飛び出させる弾発仕掛を設け、該容器の各所に弾発仕掛のロック手段に向けてランダムに挿通孔を設け、この挿通孔へおもちゃの短剣を挿入させ、短剣がゲーム毎に位置の変化する弾発仕掛のロック手段へ接触した時を当りとして人形を容器より飛び出させるように構成したものが公知である。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 この発明の目的は、基本的なゲーム方法をこの従来の短剣ゲームおもちゃによ

りながらも、これを遊技場へ設置する大型の構造のものとするために、格別な工夫を凝らした短剣ゲーム装置を提供せんとするにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】 上述した目的を達成するためにこの発明は、例えば樽を模した容器本体と、この容器本体に設けられたコイン投入口と、前記容器本体に設けた音声発生手段と、前記容器本体の側部に突出して操作可能に設けられた短剣を模して成る操作レバーを有する複数のスイッチ手段と、前記容器本体内に設けられた人形の昇降手段と、前記容器本体に設けられたカード或は景品排出手段と、前記操作レバーによってONされるスイッチを1ゲームごとに変え、当りが出た時に昇降手段を動作させて前記人形を昇降させ、さらに前記カード或は景品排出手段よりカード或は景品を排出させるべく前記容器本体内に設置されたコントロールボックスとを含むものである。

【0005】 その際にこの発明は前記スイッチ手段を、操作可能に容器本体へ取り付けられた操作レバーと、この操作レバーを元位置に復帰させるべく該操作レバーに設置された弾性手段と、前記操作レバーによってON、OFFされるスイッチとで構成することが出来る。

【0006】 この発明はまた前記スイッチ手段を、操作可能に容器本体へ取り付けられた操作レバーと、この操作レバーを元位置へ復帰させるべく該操作レバーに設置された弾性手段と、操作した前記操作レバーを係止すべく一方向に附勢されて設けられた係止レバーと、この係止レバーによる操作レバーの係止を解く解離手段と、前記操作レバー又は係止レバーの移動によりON、OFFされるスイッチとで構成することが出来る。

【0007】 そして、この発明は前記人形の昇降手段を、前記容器本体内に設置した案内部材に上下動自在に取り付けられた人形を載置する載置台と、駆動モータと、この駆動モータの駆動力を前記載置台へ伝達する駆動力伝達手段とで構成することができるものである。

【0008】

【作用】 コイン投入口よりコインを投入させ選択レバーを操作すると、これによりONされるスイッチ手段の各スイッチのどれかが当りとなるか、或は全てが外れとなるかをコントロールボックスが選択し、当りの場合には人形の昇降手段が動作して人形を上昇させ容器本体より突出させ、カード或は景品排出手段よりカードや景品を排出させるものである。

【0009】 その際に、スイッチ手段を請求項2のように構成すると、操作レバーを手で操作することによってスイッチがONされ、手を離すことによって自動的に元位置に戻るものである。

【0010】 また、スイッチ手段を請求項3のように構成すると、操作した操作レバーは係止レバーによって係止されずぐには元位置に戻らない。その際に操作レバー

3

や係止レバーによってスイッチはONされ、解離手段によって係止レバーによる操作レバーに対するロックの解除がなされると、操作レバーは元位置に戻るものである。

【0011】人形の昇降手段を請求項4のように構成すると、駆動モータの回転により駆動力伝達手段を介して上下動する載置台を介して人形が容器本体より出沒する。

【0012】音声発生手段は、コインを投入すると「さあゲームを始めよう」とか、「当りー」とか、「助けてくれてありがとう、お礼にカードをあげるね」とか、外れると「外れー」とか、「うーん、残念今度はきつと助けてね」とかの音声をゲームの進行と共に発する。

【0013】

【実施例】図面はこの発明の一実施例を示し、キャスト1aを取り付けた基台1上には樽を模した容器本体2が載置固定されており、この容器本体2の側部にはコイン投入口3とリセットスイッチ4が設置されている。コイン投入口3よりコインを投入すると電源がONとなりゲームが可能となる。リセットスイッチ4は後述する操作レバーや人形を元位置へ戻すためのものである。容器本体2内には例えばスピーカーのような音声発生手段5が設置されている。

【0014】容器本体2には複数の（実施例では5個の）挿入口6が設けられており、この各挿入口6にそれぞれスイッチ手段7が設置されている。このスイッチ手段7の一つについて詳しく説明すると、とくに図4乃至図6において、挿入口6の周辺に取り付けられた支持枠体8には保持筒体9が取り付けられており、挿入口6より挿入された柄部10aと鍔部10bを有する短剣を模した操作レバー10は保持筒体9内に摺動自在に挿入保持されている。操作レバー10の先端より半径方向に突設させた係止ピン10cと支持枠体8との間には一対の引張りコイルスプリング11が弾設され、操作レバー10を挿入口6より抜け出す方向へ附勢させている。支持枠体8には取付部材12を介してソレノイド13が取り付けられており、このソレノイド13のピストン杆14の先端に取り付けられたストッパー部材15の先端は、保持筒体9に設けた挿通孔9aを介して内部に侵入し、操作レバー10に設けた凹部10dと嵌合している。ピストン杆14は支持枠体8との間に張設した一対の引張りコイルスプリング16によって常にストッパー部材15を操作レバー10の凹部10dと嵌合する方向へ附勢させている。支持枠体8にはさらにマイクロスイッチ17が設置されており、そのアクチュエーター18はピストン杆14の上下動により作動片19を介して動作させられ、マイクロスイッチ17をON、OFFさせるようになっている。

【0015】尚、以上の実施例において、手で押した操作レバーは係止レバーによって係止されず、手を離すこ

4

とによって自動的に元位置に復帰する構成としても良い。このように構成すると構造が簡単になるという利点がある。

【0016】次に、人形の昇降手段28について説明する。とくに図3と図7に示したように、容器本体2の背板2aの内側に取り付けた機枠20の上下には、プーリー21、22と駆動ベルト23から成る駆動力伝達手段24が設けられており、上部のプーリー21の支軸21aは機枠20に取り付けた駆動モータ25の回転軸25aに連結されている。駆動ベルト23に取り付けた載置台26にはカエルを模した人形27が載置固定されている。

【0017】図1乃至図2に示したように容器本体2の正面下部にはカードの排出口30が設けられており、この排出口30に対向して容器本体2内には公知構成のカードディスポーザー31が設置されている。尚、この排出口30からはカード以外の景品を景品排出装置より排出させるようにしても良い。

【0018】図2に示したように容器本体2の内底部にはコントロールボックス32が設置されており、このコントロールボックス32はコイン投入口3へのコイン投入により立ち上がり、図示していない音声発生回路を動作させて音声発生手段5より、例えば「さあ、ゲームを始めよう」というメッセージを送り出し、スイッチ手段7のソレノイド13を動作させる。すると、ピストン杆14を介してストッパー部材15が引張りコイルスプリング16の牽引力に抗して操作レバー10の凹部10dより脱し、該操作レバー10は引張りコイルスプリング11の牽引力により係止ピン10cが保持筒体9の先端に当接するまで摺動して元位置に戻る。さらに昇降手段28の人形27が上昇した位置にある時には、駆動モータ25を駆動させて人形27を容器本体2内へ収納させリセットさせる。勿論このところは、音声その他の表示手段により遊技者へ告知しリセットスイッチ4を押させるように構成しても良い。

【0019】遊技者が操作レバー10を次々に押し込んで行くと、該各操作レバー10は引張りコイルスプリング11の牽引力に抗して挿入口6へ押し込まれ、凹部10dがストッパー部材15と嵌合することによって停止される。その際、作動片19がアクチュエーター18を介してマイクロスイッチ17の押ボタン17aをONさせる。コントロールボックス32の中には図示していないランダム回路があり、5個あるスイッチ手段7のマイクロスイッチ17のどれかがONされた時に当たりとなるようになっており、その当たりとなるマイクロスイッチ17は毎ゲームごとに予測不可能に変化する。運良くランダム回路により当たりとなっているマイクロスイッチ17がONされると、コントロールボックス32は音声発生手段5により、「当りー、助けてくれてありがとう、お礼にカード（景品）をあげるね」と発声させ、同時に人形2

5

7の昇降手段28を動作させて人形27を上昇させ容器本体2の上部に設けた飛び出し穴2bを介して透明の材料で構成した保護フード2bより突出させる。そして、カードディスプレイ31より当りカードを排出させるものである。

【0020】当りが出なかった場合には、コントロールボックス32は音声発生手段5を動作させて「うーん残念、今度はきっと助けてね」と発声させる。尚、ゲームの方法としては以上に述べた実施例の他に、コインの投入により行なうことの出来るゲームの回数を変えたり、
10
或は1回のゲームで選ぶことの出来る操作レバーの本数を設けた操作レバーの数よりも少なくしたりすること任意に出来るものである。また、操作レバーの本数は実施例のものに限定されない。さらに、当りがあった場合にはガードを2枚排出し、外れの時には1枚排出させるようにすることも任意である。

【0021】

【発明の効果】この発明は以上のように構成したので次のような作用効果を奏し得る。

【0022】請求項1のように構成すると、全体として
20
コンパクトな構成でどの操作レバーを押し込んだ時に当りとなるかは解らないのでスリルがある他、音声発生手段がゲームに親しみを与え、人形の突出により達成感を遊技者へ与えることができ、遊技者に興味を与え満足感を与えることができるものである。

【0023】請求項2のように構成すると、スイッチ手段の構成が簡単になり、製作コストを下げることができる。

【0024】請求項3のように構成すると、構成は複雑になるが挿入口へ挿入した操作レバーは係止部材によつて一時停止され、1ゲームが終了するまですぐには抜けてこないで、操作レバーを確かに操作したという実感が遊技者の方に生れ、リセットによって一斉に操作レバ

6

一を元に戻すことができることにより、より臨場感を遊技者へ与えることができる。

【0025】請求項4のように構成すると、当りが出ると人形が容器本体より突出するので、遊技者の方に救出したという達成感を与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明に係る短剣ゲーム装置の正面図である。

【図2】図1に係る装置の側断面図である。

【図3】図1に係る装置の平面断面図である。

【図4】スイッチ手段の側断面図である。

【図5】スイッチ手段の正面図である。

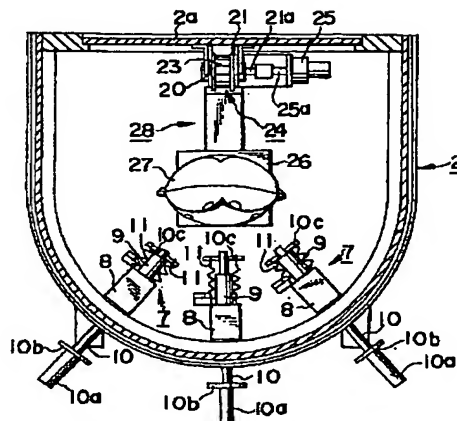
【図6】スイッチ手段の平面図である。

【図7】昇降手段の側面図である。

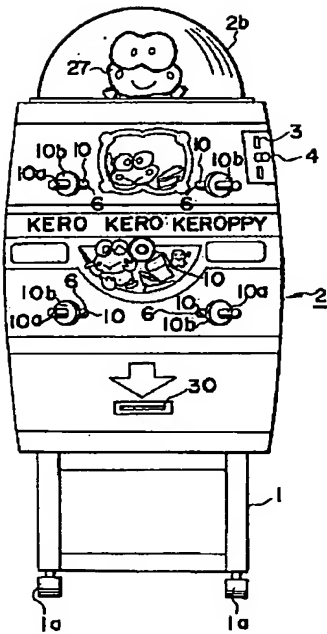
【符号の説明】

- 1 基台
- 2 容器本体
- 3 コイン投入口
- 4 リセットスイッチ
- 5 音声発生手段
- 6 挿入口
- 7 スwitch手段
- 10 操作レバー
- 11 引張コイルスプリング
- 17 マイクロスイッチ
- 24 駆動力伝達手段
- 25 駆動モータ
- 26 載置台
- 27 人形
- 28 昇降手段
- 31 カードディスプレイ
- 32 コントロールボックス

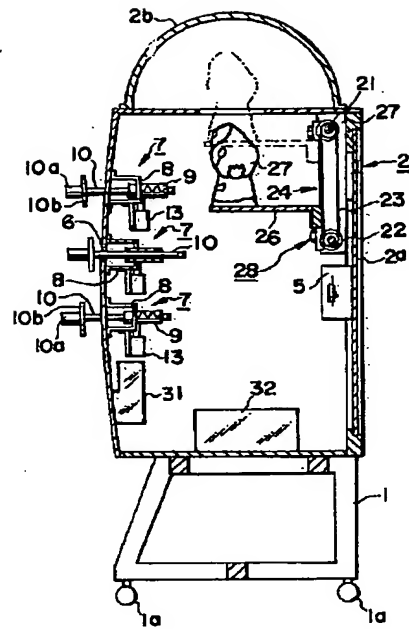
【図3】



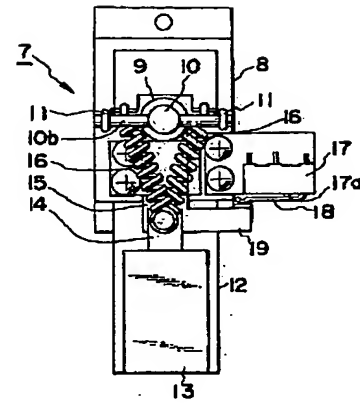
【図1】



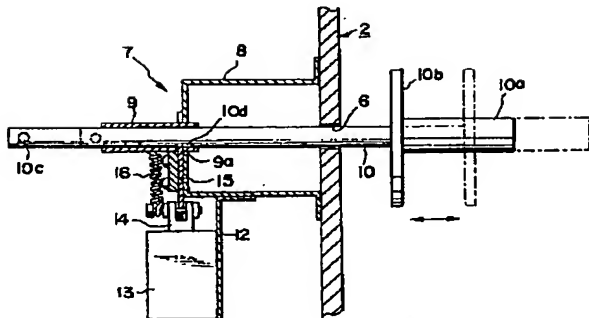
【図2】



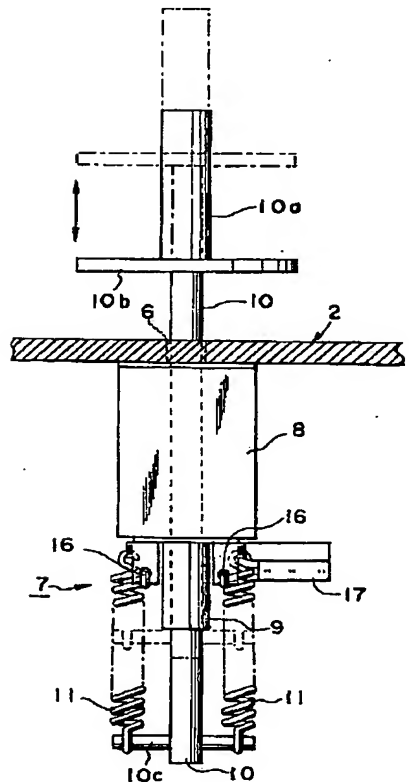
【図5】



【図4】



【図6】



【図7】

